



ENDIGI

Encouraging Digital Competence
for VET Learners in Europe

ENDIGI_VET es un proyecto que tiene como principal objetivo contribuir a la inserción social de alumnado de Formación Profesional que carezca de competencias digitales básicas. El proyecto se enfoca en grupos que tiene rezagados en cuanto a tecnología y, aunque están estudiando, no están motivados para tomar o continuar en cursos que permitan la adquisición de competencias digitales básicas.

La carencia de este tipo de competencias es aún mayor en aquellos colectivos que se encuentran en situaciones de exclusión, en quienes deben hacer frente a diferentes dificultades como económicas (desempleo de larga duración), desarrollo social (falta de acceso a medios de contacto con familiares y amigos) y personal (menos independencia para desenvolverse en la vida real y realizar todo tipo de trámites, etc.).

El proyecto ENDIGI_VET tiene como objetivo promover la formación en habilidades digitales básicas entre alumnado de formación profesional, que no tiene conocimientos ni intereses previos y lo hace a través del desarrollo de unos materiales metodológicos motivacionales y educacionales que siguen dicha metodología; todo con el objetivo de que un mayor número de estudiantes de formación profesional accedan y completen la formación en competencias digitales.



Fundación de Trabajadores
de la Siderurgia Integral



Follow us on social media



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

El partenariado detrás de esta iniciativa está formada por entidades de cuatro países europeos: **Chipre, Grecia, Reino Unido y España**. Tener un grupo de países con una cultura, población y ubicación geográfica tan diversas le da al proyecto una heterogeneidad muy interesante, que es un elemento clave en la creación de una metodología educativa eficaz y de calidad.

Por ejemplo, según fuentes de EUROSTAT 2019, solo el 58% de la población en la Unión Europea tiene un nivel básico de habilidades digitales. En lo que respecta a nuestros socios, sólo el Reino Unido (74 %) tiene un porcentaje de población con habilidades digitales básicas superior a la media europea. El resto de los países socios del proyecto ENDIGL_VET, Chipre (45 %), Grecia (51 %) y España (57 %), se encuentran por debajo de este porcentaje.

La Fundación de Trabajadores de la Siderurgia Integral es reconocida por el Público Servicios de Empleo de los tres territorios en los que opera como Agencia de Colocación (intermediación de ofertas de trabajo), como entidad de Orientación Laboral (asesorando y acompañando a personas desempleadas) y como Entidad de Formación (ofrece formación ocupacional y continua, así como Certificados de Profesionalidad).

Por su parte, **AKMI** es una institución de formación con amplia experiencia en proyectos Erasmus+ y de gran importancia en Grecia. Su experiencia previa será de gran ayuda en diferentes fases y tareas del proyecto, especialmente en la difusión y diseminación, así como en diferentes aspectos de los productos intelectuales (como el curso en línea o la creación de los estudios del curso sobre competencias digitales).

EUROSPEAK, tiene experiencia previa implementando y brindando capacitación profesional y formación para adultos. Cuentan con la experiencia que el partenariado necesita para desarrollar materiales educativos y un plan de estudios que se adapte a la metodología motivacional.

SYNTHESIS es un socio que tiene una amplia experiencia en investigación y desarrollo de metodologías, siendo además una institución de formación. Su papel será clave para el desarrollo de todas las fases del proyecto, ya que, gracias a su experiencia, el partenariado podrá crear productos intelectuales innovadores de gran calidad.

Teniendo en cuenta este contexto, el partenariado y el objetivo general del proyecto, se desarrollarán dos productos intelectuales:

- Un curso de metodología de la motivación que se ofrecerá a profesionales de la orientación y la formación.
- Un curso de competencias digitales básicas dirigido a estudiantes de ciclos formativos. El curso hará uso de la metodología de motivación desarrollada y el plan de estudios desarrollado y adaptado a la circunstancias del objeto colectivo del proyecto. Asimismo, se basará en el nivel Foundation del marco europeo DigComp y será probado por los socios del proyecto a través de varios cursos piloto.

Como beneficio a largo plazo, se espera que el proyecto ENDIGL_VET sirva para mejorar la inclusión en el entorno social de colectivos de alumnado de FP que carece de competencias digitales, dando un impulso a su vida y consiguiendo una mayor inserción social a través del acceso al empleo, a otra formación o para mejorar su vida profesional.

